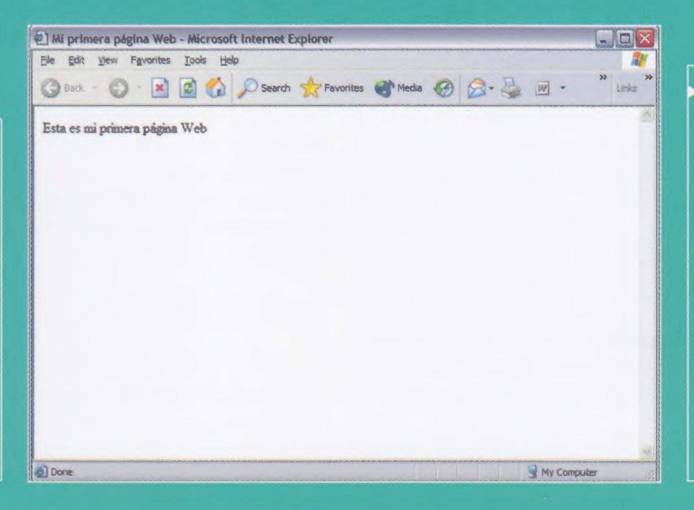
HTML ▸▸▸ (HYPERTEXT MARKUP LANGUAJE)

PC WORLD PERÚ

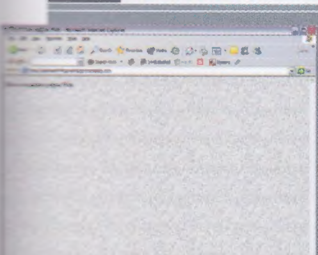
El HTML es mas una codificación que un lenguaje de programación. Su estructura es tan simple que cualquier persona sin principios en programación puede aprenderlo con gran facilidad.

▸ Inicialmente, la WWW (World Wide Web) era poco interactiva, limitándose a desplegar la información en modo texto. Surgen luego los visualizadores gráficos (browsers) y con ellos el HTML (Hypertext Markup Languaje), lenguaje utilizado para la presentación de la información en la red. La finalidad de los browsers, como Netscape o Internet Explorer, es interpretar el código HTML que llega a nuestras computadoras por medio del protocolo de comunicación http o Hyper Text Transport Protocol.



▸ Lo sorprendente de este lenguaje es que proporciona al usuario la información en una manera interactiva, haciendo uso del hypertexto, o texto con enlaces hacia otros lugares de la web, o hacia inserciones de multimedia (videos, sonidos, gráficos, etc.). Además es universal y no depende del sistema operativo en que se esté utilizando. Los documentos HTML se escriben en modo ASCII (texto plano), haciendo uso de cualquier procesador de palabras y en cualquier sistema operativo.

▸▸ ESTRUCTURA BÁSICA



▸ HTML utiliza una codificación genérica, la cual hace uso de TAGS o etiquetas. Mediante estas etiquetas es posible separar el contenido del documento, de su formato. Los TAGS son comandos que se especifican en el cuerpo del programa, con el fin de darle las características deseadas a la información. Toda página web debe contener la siguiente estructura:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Mi primera pagina web</TITLE>
</HEAD>
<BODY> Esta es mi primera página web-
</BODY>
</HTML>
```

▸ La etiqueta <HTML> le indica al visualizador que va a comenzar a leer un documento HTML, y se debe colocar siempre al comienzo y al fin del texto.

▸ La etiqueta <HEAD> indica un encabezado, dentro del cual se coloca información como el título, el cual debe estar contenido entre la etiqueta <TITLE>

▸ Entre la etiqueta <BODY> va el cuerpo del documento, que es la información que realmente vemos en la web. Para comenzar a escribir un documento es importante tener en cuenta que el lenguaje HTML no distingue mas de un espacio entre caracteres y se olvida de cualquier formato que se le de al texto (negrilla, cursiva, tipo de letra, entre otras).

▸ Cada etiqueta, con excepción de unas cuantas, le debe indicar al visualizador cuando finaliza, para lo cual se utiliza </TAG>, donde TAG puede ser cualquier etiqueta. De esta manera indicamos cuando comienza y termina el encabezado, el título, el cuerpo y el documento HTML.

▸▸ REGLAS BÁSICAS EN EL DISEÑO

▸ **1.** Tener algo interesante que decir en su Home Page para mantener vivo el interés.

▸ **2.** No será otra lista de listas. Todo el mundo ya conoce las herramientas de búsqueda. Haga que sus enlaces sean pertinentes al tema que está tratando.

▸ **3.** Recordar que no en todos los navegadores aparece igual. No haga que su página dependa demasiado de ciertos comandos HTMLque pueden no aparecer en todos los browsers, por ello proporcione textos alternativos.

▸ **4.** No todos los que ven su página lo hacen a 28,8 Kbps o más rápido. Mantenga su página con un máximo de 15K en imágenes, o fracciónela si ésta es muy grande.

▸ **5.** No usar gráficas de otros autores si no está autorizado. Hay muchas fuentes de gráficas gratis. También existen graficadores sencillos con los que puede crear sus propias gráficas.

▸ **6.** Reconocer el trabajo de los demás. Si alguna página web le ayudó de alguna manera a construir la suya, entonces bríndele un enlace.

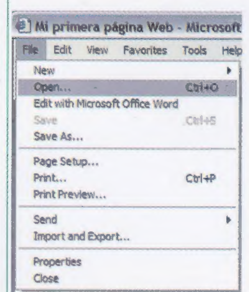
▸ **7.** Colocar fecha de la última revisión. Indique cuándo se realizó la última revisión. Esto hará que las personas se motiven a leer su página.

▸ **8.** Verifique sus enlaces periódicamente.

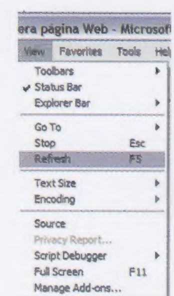
▸ **9.** Sea abierto a comentarios o sugerencias. Especifique vínculos de correo electrónico o, si es posible, formularios de realimentación.

▸ **10.** Practique su HTML. Use los editores solo cuando conozca los principios básicos del HTML.

EDITAR - GUARDAR Y VISUALIZAR



Para editar o crear un documento HTML se puede hacer uso de cualquier procesador de palabras. Para ello se debe modificar o digitar la estructura completa del documento, y guardarlo como texto simple con extensión HTML.
Para visualizar los cambios o ver como va quedando la página que se está elaborando, se puede abrir el archivo en cualquier navegador. Esto se puede hacer de la siguiente manera:



- **Nestcape:** Del menú *File*, seleccione *Open file in a browser (Ctrl O)*. Para volver a cargar el archivo una vez que ya esté abierto, seleccionar el comando *Reload* del menú *View*.
- **Internet Explorer:** Del menú *Archivo (File)*, seleccione el comando *Abrir (Open)*. Para volver a cargar la página, seleccione el comando *Actualizar (Refresh)* del menú *Ver (View)*.

LA MARCA "BODY"

El elemento <BODY> se coloca inmediatamente después del cierre de la marca </HEAD> y, en cualquier caso, dentro de los elementos <HTML></HTML>. Tiene una marca de apertura y una de cierre, y delimitado por ellas figura el cuerpo del documento.
Si el elemento <HEAD> contenía metainformación (es decir, datos no visualizados materialmente por el navegador), la función de la marca <BODY> es la de mostrar los objetos (texto, imágenes, sonidos, apliques, etc.) de la página. La sintaxis correcta del elemento <BODY> es la siguiente:

<BODY>
Contenido del documento
</BODY>

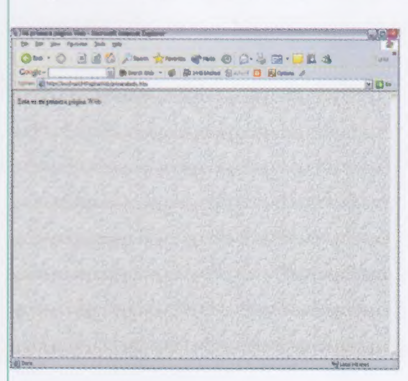
La marca <BODY> se utiliza también para proporcionar al navegador información sobre la disposición de los objetos en el documento, así como para impostar varios atributos de visualización para el documento. Estos son:

- **BGCOLOR:** Este atributo imposta un fondo de un solo color. La sintaxis correcta es: <BODY BGCOLOR="red">.

Es posible sustituir el nombre en inglés con valores hexadecimales. Por ejemplo, el color rojo (red) se sustituye de esta manera:

<BODY BGCOLOR="#ff0000">.

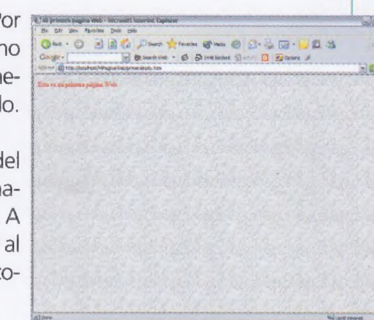
La utilidad de los colores hexadecimales es mayor cuando no se desea un color estándar sino tonalidades diversas o difuminadas. Los editores HTML de mayor difusión prevén paletas para la definición de los colores hexadecimales



- **BACKGROUND:** Tiene una función similar a BGCOLOR, pero mientras el segundo muestra un tono único del color, este atributo primero visualiza en el fondo una imagen en formato gráfico .gif o .jpg. Por ejemplo, si se quiere construir un fondo con una imagen llamada sfondo.gif que se encuentra depositada en el mismo directorio que el documento, la sintaxis correcta para impostar la imagen como fondo sería:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif">.

El navegador visualiza la imagen sfondo.gif, y la repite en todos los puntos disponibles de la pantalla. En otras palabras, no se limita a visualizar la imagen una sola vez, en el centro de la página por ejemplo, sino que llena todo espacio a disposición. Por esta razón, es absolutamente necesario crear un fondo que, si viene repetido, no presente interrupciones sino un aspecto lo más uniforme posible.
Es conveniente elegir una imagen de fondo que no dificulte la lectura y que se ajuste lo más posible al color del texto. Por ejemplo, un texto naranja sobre fondo rojo no podría leerse. Es siempre mejor usar el color negro para el texto y tonos pastel para el fondo.



- **TEXT:** Si no viene establecido, el color del texto del documento es negro, ya que los navegadores asignan este color por defecto. A través del atributo TEXT es posible asignar al texto un color distinto del negro. La sintaxis correcta es:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" TEXT="red">

También en este caso los colores pueden expresarse con nombres o con valores hexadecimales. En el interior del documento se puede marcar parte del texto con colores diferentes del que se ha impostado en TEXT.

- **LINK:** Si no viene establecido, el color de los enlaces (que todavía no se han visitado) es el azul. Gracias al atributo LINK se pueden definir colores diferentes:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" LINK="red">

Todos los enlaces de la página no serán ya azules sino rojos (red). Este color puede expresarse en valores hexadecimales.

- **ALINK:** Cuando hacemos clic en un enlace, este se vuelve de un color distinto al impostado en LINK (o al azul de la opción por defecto). A través de ALINK (la A significa Active), es posible modificar este color:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" ALINK="yellow">

- **VLINK:** Cuando se visita una dirección URL asociada a un enlace, este último se vuelve de un color distinto al de LINK (o al azul de la opción por defecto). Gracias a VLINK (la V significa Visited), es posible modificar este color:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" VLINK="green">

- **BGPROPERTIES:** Cuando se habló del atributo BACKGROUND se resaltó el hecho de que las imágenes estén dispuestas ocupando toda la pantalla disponible. Si la página fuera tan larga como para tener que activar la barra de desplazamiento lateral, el fondo (la imagen asociada) iría pasando junto con la página. A través de la propiedad BGPROPERTIES es posible hacer que el fondo permanezca inmóvil respecto al desplazamiento de página. La sintaxis correcta es:

<BODY BACKGROUND="sfondo.gif" BGPROPERTIES="fixed">

Esto funciona solo con Explorer y no con Netscape que, en cambio, continúa desplazando la página.

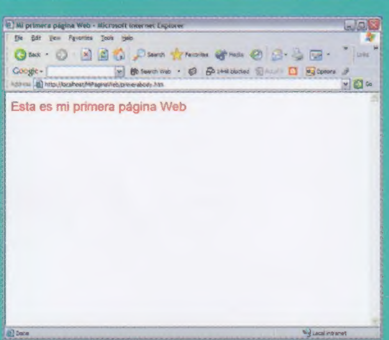
DANDO FORMATO AL TEXTO DEL DOCUMENTO

Como se ha mencionado, el HTML no distingue masa de un espacio entre caracteres, saltos de línea, negrilla, cursiva, tamaño y tipo de fuente, viñetas, entre otras. Para lograr tales características en el texto del documento HTML (recordemos que el texto va dentro del cuerpo del documento entre las etiquetas <BODY> </BODY>), se debe hacer uso de las etiquetas que se detallan a continuación.

Etiquetas de formato	
Negrita	<B> Texto en negrita</B>
Cursiva	<I> Texto en cursiva</I>
Subrayado	<U> Texto subrayado</U>
Monoespaciado	<TT> Texto como si estuviera escrito en máquina de escribir </TT>
Preformateado	<PRE> Texto que conserva todos sus espacios y tabuladores, y aparece en formato monoespaciado</PRE>

Etiquetas para párrafos	
Nuevo párrafo (dos espacios)	<P>
Línea horizontal	<HR>
Salto de línea (un espacio)	
Tamaño de la fuente	<Hx> </Hx>. Donde x es un número entre 1 y 6, siendo 1 el tamaño mas grande y 6 el más pequeño

"FONT"



La marca tipográfica FONT es una de las más utilizadas y frecuentes. En la sección del elemento BODY, se ha visto que el atributo TEXT da un color único a todo el texto del documento. La marca FONT tiene, en parte, una función similar, aunque es mucho más amplia y conceptualmente diversa.
La marca FONT se emplea para formatear el tipo y tamaño del texto en algunos puntos específicos del documento. En realidad, si la marca FONT abriera y cerrara el documento, todo el texto comprendido dentro quedaría formateado tal y como estuviera indicado. Sin embargo, conceptualmente la marca FONT ha sido concebida para definir partes limitadas de texto. Por otro lado, mientras TEXT determina tan solo el color del texto, la marca FONT puede definir el tipo utilizado, así como su tamaño y color.
<FONT FACE="arial" SIZE=5 COLOR=red> Esta es mi primera página web-*</FONT>*
El atributo FACE="arial" indica el tipo que se visualizará; SIZE=5 el tamaño del tipo, que puede estar comprendido entre 1 y 7 (mayor dimensión cuanto más cercano al 7); COLOR=red indica el color del texto (que puede expresarse asimismo en valores hexadecimales)

LISTAS

Las listas sirven para desplegar la información que debe ser enumerada o tabulada de una manera organizada. En el lenguaje HTML se pueden construir varios tipos de listas:

- **Lista numerada:** Numera los párrafos u objetos que se encuentran dentro de una estructura como la que se muestra a continuación. Útiles para crear tablas de posiciones y enumerar procedimientos.

<OL>
<LI> Primer párrafo u objeto.
<LI> Segundo párrafo u objeto.
Etc...
</OL>

- **Lista con viñetas:** Inserta un punto negro a los párrafos u objetos que se encuentran dentro de la siguiente estructura. Son útiles para enumerar por puntos los comentarios de su página.

<UL>
<LI> Primer párrafo u objeto.
<LI> Segundo párrafo u objeto.
Etc...
</UL>

- **Lista de definición:** Son útiles para las entradas de tipo diccionario o para las secciones de documentos donde un término es el encabezado de la sección, y la definición es el texto de aquella. La estructura es la siguiente:

<DL>
<DT> Primer término.
<DD> Primera definición.
<DT> Segundo término.
<DD> Segunda definición.
etc...
</DL>

A cada una de estas listas se les puede crear una lista dentro de ellas, agregando simplemente la estructura deseada dentro de la etiqueta correspondiente.

AGREGANDO IMÁGENES A SU PÁGINA



Las páginas en la web no deben estar llenas de texto por todos lados, pues esto hace que los visitantes (usuarios) se aburran de verlas, y como resultado obtendrán una página que nunca es visitada. Una herramienta muy útil para hacer de las páginas un documento llamativo y amigable es hacer uso de imágenes relacionadas con el texto al que se está haciendo referencia.
También es importante una buena combinación de colores de fondo y de texto, con el fin de hacer que la página sea lo mas legible posible. Es en este punto donde entra a jugar la creatividad del diseñador.
Para colocar una imagen en una página, basta con llamarla desde el documento HTML (es similar a los vínculos hacia páginas cercanas). Lo primero es diseñar el gráfico deseado en cualquier programa de dibujo como el Corel Draw o el Adobe Photoshop, por ejemplo. Luego se debe convertir a cualquiera de los formatos aceptados por el lenguaje HTML (GIF y JPEG). La estructura es la siguiente:
<IMG SRC= "Nombre del archivo" >
Donde "Nombre del archivo" es el nombre del archivo de gráfico que desea desplegar.

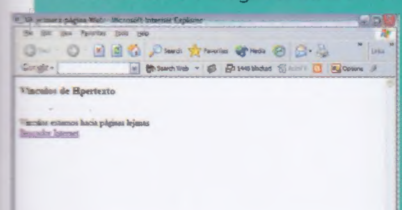
VÍNCULOS DE HYPERTEXTO

El hipertexto son vínculos dentro del texto del documento HTML que permiten al usuario navegar con facilidad a través de la web, tanto a nivel interno como externo. Es decir, pueden crearse vínculos que lleven hacia una misma parte del documento (interno), o hacia otra parte del mundo web (externo). También existen otro tipo de vínculos que llevan al usuario a otras partes como correo, gopher, ftp, entre otras.

Las etiquetas HTML que se encargan de generar los vínculos son <A> y </A>. A esta etiqueta se le debe agregar el "URL" con el que se desea vincular. Esto se realiza de la siguiente manera:

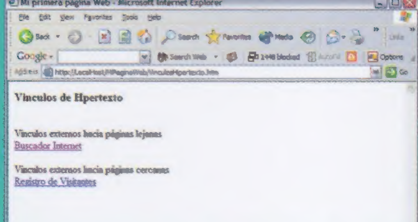
<A HREF="URL">Texto del vínculo</A>

URL es el acrónimo de (Uniform Resource Locator), localizador uniforme de recursos, y permite localizar o acceder de forma sencilla cualquier recurso de la red desde el navegador de la WWW.



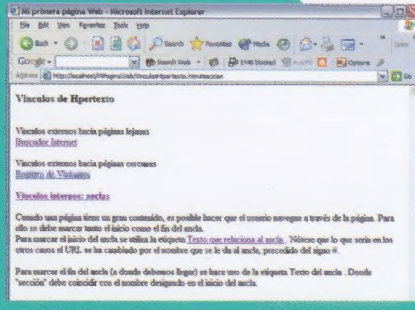
▸ **Vínculos externos hacia páginas lejanas:** Este vínculo envía al lector fuera de la página hacia otro site web. Generalmente son usados para relacionar al usuario con otros sitios interesantes. El URL será entonces la dirección completa de la página a la que se desea crear el vínculo. *<A HREF="http://www.google.com.pe* ">Buscador en Internet </A>

▸ **Vínculos externos hacia páginas cercanas:** Generalmente las personas que diseñan sus páginas no encuentran cómodo desplegar toda la información en una sola, sino que crean varias páginas vinculadas entre sí. Por ejemplo, es común ver una página principal (Home Page) con una tabla de contenido a la cual se le han creado vínculos hacia cada uno de sus temas. Estos vínculos son hacia archivos HTML que, generalmente, se encuentran en el mismo directorio de la página principal. El URL será entonces la ruta completa (incluyendo el nombre del archivo) que permite que el visualizador cargue el documento que se desea desplegar.



Por ejemplo, si crea una página para que las personas que visiten el Home Page registren su visita con un nombre de documento de registro.html que se encuentra ubicado en el mismo directorio de la Home Page, el URL sería *registro.html.*

▸ **Vínculos internos – anclas:** Cuando una página tiene un gran contenido, es posible hacer que el usuario navegue a través de la página. Para ello se debe marcar tanto el inicio como el fin del ancla.



Para marcar el inicio del ancla se utiliza la etiqueta *<A HREF ="#sección"> Texto que relaciona al ancla </A>*. Nótese que lo que sería en los otros casos el URL se ha cambiado por el nombre que se le da al ancla, precedido del signo #.

Para marcar el fin del ancla (a donde debemos llegar) se hace uso de la etiqueta *<A NAME="sección"> Texto del ancla </A>*. Donde "sección" debe coincidir con el nombre designado en el inicio del ancla.

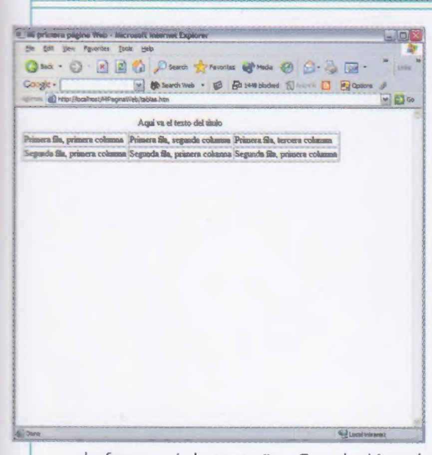
▸ **Vínculos de correo electrónico:** Por lo general las personas que diseñan sus páginas proporcionan la opción de tener una retroalimentación por parte del visitante. La manera más sencilla de lograr esto es través de un vínculo que lleve al navegante a un cuadro de correo electrónico con la dirección predeterminada. La estructura es la siguiente:

<A HREF=mailto:"dirección de correo electrónico"> Texto del vínculo </A>

▸ **Vínculos hacia otros recursos del web:** En la World Wide Web, existen otros cuatro recursos, que son el gopher, el FTP, el Usenet y el Telnet. Para generar un vínculo hacia cualquiera de estos recursos, basta con designar adecuadamente el URL requerido dentro de la estructura normal de etiquetas de vínculo.

Recurso	URL
FTP (directorio)	ftp ://quién/dónde
FTP (archivo)	ftp ://quién/dónde/que
Gopher	gobher ://quién
UseNet	news ://nombre del grupo de noticias
Telnet	telnet ://quién

GENERANDO TABLAS



En general las tablas (conjunto rectangular de filas y columnas) pueden ser sin borde o con borde. La tabla sin borde es quizás la herramienta más útil en la codificación HTML, pues a través de ellas se puede organizar el documento como se desee, teniendo en cuenta que HTML no entiende mas de un espacio, tabulador o salto de línea. Pero ¿por qué no hacerlo usando la etiqueta preformateado para arreglar la distribución del documento? Sencillo: como se sabe esta etiqueta despliega el texto en el tipo de letra monoespaciado, y no permite cambios ni de forma ni de tamaño. Conclusión; el documento se vería horrible.

La tabla con borde es útil para desplegar tablas de contenido, resúmenes, cuadros de atención, entre otras.

▸ **Estructura básica de las tablas**

```
<TABLE BORDER="Número entre 0 y 7">
<CAPTION ALIGN=TOP ó BOTTOM>;Aquí va el texto del título</CAPTION>
<TR>
<TD>Primera fila, primera columna</TD>
<TD>Primera fila, segunda columna</TD>
<TD>Primera fila, tercera columna</TD>
.........
</TR>
<TD>Segunda fila, primera columna</TD>
<TD>Segunda fila, primera columna</TD>
<TD>Segunda fila, primera columna</TD>
.........
</TR>
etc...
</TABLE>
```

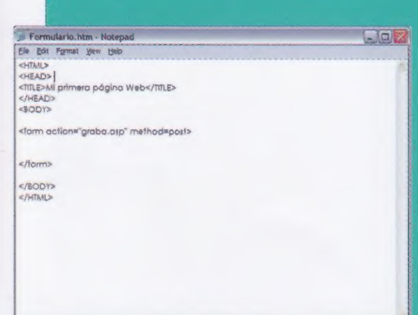
▸ **Nota:** El número que se designa en la etiqueta <TABLE BORDER="Número entre 0 y 7"> determina el ancho del borde de la tabla. Este número puede estar entre 0 y 7. En la etiqueta <CAPTION ALIGN=TOP ó BOTTOM> va el texto del título</CAPTION>; es decir, el título a la tabla, bien sea en la parte superior (TOP), o en la parte inferior (BOTTOM).

▸▸▸ INTERFASE DE FORMAS HTML

La interfase de formas HTML permite a los creadores de documentos definir documentos HTML conteniendo formas para ser llenadas por los usuarios. Cuando un usuario llena la forma y presiona un botón indicando que la forma debe ser "presentada", la información en la forma es enviada a un servidor para ser procesada. El servidor generalmente preparará un documento HTML usando la información proporcionada por el usuario y la regresará al cliente para ser desplegada.
Las siguientes etiquetas implementan la interfase de formas:

<form> . . . </form>
<input>
<select> . . . </select>
<option>
<textarea> . . . </textarea>

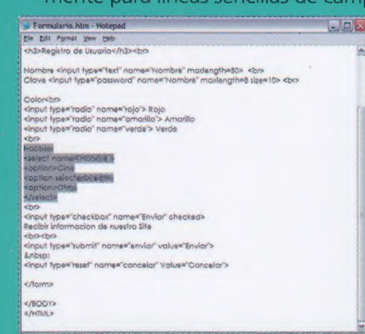
Las últimas cuatro etiquetas solamente pueden ser usadas dentro del elemento **<form> . . . </form>**.



▸ Define una forma: <form> . . . </form>
Define una forma en un documento HTML. Un documento puede contener múltiples elementos <form>, pero elementos <form> no pueden estar anidados. Note que las etiquetas de no-formas pueden ser usadas dentro de un elemento <form>. Atributos y sus argumentos:
▸▸ **action:** La localización URL del programa que procesará la forma.
▸▸ **method:** Uno de get o post. El método escogido para intercambiar datos entre el cliente y el programa iniciado al procesar la forma. post es preferido para la mayoría de las aplicaciones.
Ejemplo:

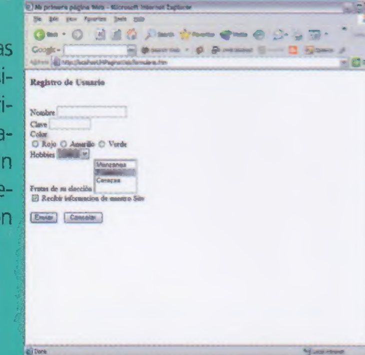
<form action="GrabaRegistro.asp" method=post>...</form>

▸ Define un campo de entrada: <input> (No hay etiqueta para finalizar)
Define un campo de entrada donde el usuario puede introducir información en la forma. Cada campo de entrada asigna un valor a una variable que tiene un nombre y un tipo de datos especificado. Atributos y sus argumentos:
▸▸ **type,** especifica el tipo de datos para la variable.
▸▸▸ type="text" y type="password" aceptan datos de caracteres.
▸▸▸ type="checkbox" es seleccionado o no.
▸▸▸ type="radio" permite la selección de uno o varios campos de radio, si todos tienen el mismo nombre de variable.
▸▸▸ type="submit" es un botón de acción que manda la forma completada al servidor.
▸▸▸ type="reset" es un botón que cambia las variables de la forma a sus valores por omisión.
▸▸ **name** "texto", donde texto es un nombre simbólico (no mostrado) identificando la variable input como en: <input type="checkbox" name="caja1">.
▸▸ **value** "texto" donde la función de texto depende del argumento de 'type'.
▸▸▸ Para type="text" o type="password", texto es el valor por omisión para la variable input.
▸▸▸ Para type="checkbox" o type="radio", texto es el valor de la variable input cuando esta "marcada".
▸▸▸ Para type="reset" o type="submit", texto es una etiqueta que aparecerá en el botón de presentación o de reinicio, en lugar de las palabras "submit" y "reset.
▸▸ checked. Sin argumentos. Para type="checkbox" o type="radio", si checked está presente, el campo input está marcado por omisión.
▸▸ size ancho, donde ancho es un valor entero representado por el número de caracteres permitidos para los campos de input type="text" o type="password".
▸▸ maxlength longitud, donde longitud es el número de caracteres aceptados por type="text" o type="password". Este atributo es válido solamente para líneas sencillas de campos "text" o "password".



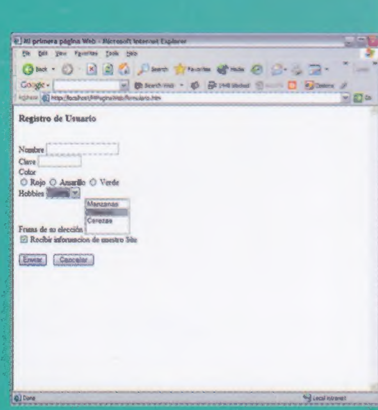
▸ Define un campo de selección: <select> . . . </select>
Define y despliega un conjunto de objetos opcionales de una lista de la cual el usuario puede seleccionar uno o más objetos. Este elemento requiere de un elemento <option> para cada objeto en la lista. Atributos y sus argumentos:
▸▸ **name** "texto", donde texto es el identificador simbólico para la variable del campo select.
▸▸ **Size,** donde el argumento es un valor entero que representa el número de objetos <option> que serán desplegados al mismo tiempo.
▸▸ **multiple,** sin argumentos. Si está presente, el atributo multiple permite la selección de más de un valor <option>.

▸ Define una opción en un campo de selección: option
Dentro del elemento <select>, las etiquetas <option> son usadas para definir los posibles valores para el campo select. Si el atributo selected está presente entonces el valor option es seleccionado por omisión. En el siguiente ejemplo las tres opciones pueden ser escogidas pero los "plátanos" son escogidos por omisión:



<Select multiple>
<option>Manzanas
<option selected>Plátanos
<option>Cerezas
</select>

▸ Define un área de texto: <textarea> . . . texto por omisión . . . </textarea>
Define un campo rectangular donde el usuario puede introducir datos en forma de texto. Si el texto por omisión está presente, será desplegado cuando el campo aparezca. De otra manera el campo estará en blanco. Atributos y sus valores:
▸▸ **name** "texto", donde texto es un nombre simbólico que identifica la variable <textarea>
▸▸ **rows y cols.** Ambos atributos toman un valor entero que representa las líneas y número de caracteres por líneas en el <textarea> a ser desplegados.



ENTIDADES

&palabra_clave; Muestra una letra en particular identificado por una palabra especial. Note que el punto y coma siguiendo a la palabra clave es requerido, y la palabra clave debe ser una de la lista presentada en: http://www.w3.org/MarkUp/html-spec/html-spec_13.html
Ejemplos:

á	á	É	É	&	&
é	é	Í	Í	<	<
í	í	Ó	Ó	>	>
ó	ó	Ú	Ú	®	®
ú	ú	ñ	ñ	©	©
Á	Á	Ñ	Ñ	&#equivalente_ascii;	Usa literalmente un caracter ASCII.

LA CABECERA

► Es fácil comprender que el cuerpo del documento contiene todos los elementos de la página: el texto, las imágenes, los applets Java, el código Javascript, y todo lo que es visualizado materialmente por el navegador.
Por el contrario, la cabecera contiene una serie de datos que el navegador necesita para interpretar correctamente el documento, pero que no se visualizan dentro del mismo. Entre los elementos facilitados por la cabecera podemos citar: el título de la página, los términos clave para los buscadores, el tipo de HTML soportado y los enlaces base de referencia. Aquí se analizarán solo algunos de ellos:

► **<HTML>:** Todos los elementos y el contenido de un documento HTML están encerrados dentro de las marcas <HTML></HTML> cuya función es servir de apertura y cierre al archivo. Las marcas <HTML></HTML> indican al navegador que el documento está marcado en HTML, si bien los navegadores (Netscape, Internet Explorer) consiguen interpretar igualmente las marcas sucesivas.

► **<HEAD>:** Los elementos <HEAD></HEAD> se colocan inmediatamente después de la apertura de la marca <HTML> y cierran el encabezamiento propiamente dicho del documento; es decir toda la información que necesita el navegador, el servidor de web y los motores de búsqueda. Se trata del primer elemento que lee el navegador y, por ello, es el mejor lugar para insertar sintaxis script. Dentro de <HEAD></HEAD> se introduce el título del documento y otros datos.

► **<TITLE>:** El elemento <TITLE></TITLE> es el más utilizado dentro de la marca <HEAD>, dado que sirve para dar título a la página. El título suele ser visualizado por los navegadores en la cabecera de página. En caso de que el URL se guarde con "agrega a favoritos" (para Internet Explorer) o "agrega a marcapáginas" (para Netscape), la marca TITLE da nombre a la conexión. En otras palabras, cuando se guarda la dirección, el navegador asigna al mismo lo que aparece dentro de <TITLE></TITLE>. El contenido que aparece entre las marcas <TITLE></TITLE> es utilizado también por algunos buscadores para indexar la página y buscar palabras clave. Google constituye probablemente el ejemplo más saltante. Por ello, es recomendable proporcionar en el TITLE una descripción detallada aunque sintética de la página, con todas las palabras clave que los buscadores pueden indexar. Un consejo que conviene tener presente es el de no exagerar con la longitud del texto. La sintaxis correcta de la marca TITLE es la siguiente: *<TITLE>Mi primera pagina Web</TITLE>*

► **DOCTYPE:** Siguiendo las indicaciones del W3C (consorcio internacional que se ocupa de normalizar el uso del HTML), Doctype debería ser el primer elemento que abriera un documento. Esto quiere decir que iría colocado antes de <HTML>. Se trata de una marca que no precisa de cierre y cuya función es proporcionar información al servidor web anfitrión de la página. Los datos que facilita DOCTYPE se refieren al tipo de documento visualizado, además de ser necesarios para la comunicación entre navegador y servidor. DOCTYPE se debe escribir de una forma estándar: *<!DOCTYPE HTML PUBLIC ="-//IETF//DTD HTML 4.0//EN">*
Esta línea proporciona algunos datos sobre el documento:

- ►► HTML PUBLIC: el documento es público
- ►► IETF: el tipo de HTML público está gestionado por la Internet Engineering Task Force
- ►► DTD HTML 4.0: la versión de HTML soportada es la 4.0
- ►► EN: el idioma del documento es el inglés

► **META:** Los buscadores representan un recurso indispensable para quienes buscan información en la red. Figurar en losmotores de búsqueda es fundamental para quien crea páginas web y quiere mayor visibilidad. Es necesario, en primer lugar, señalar las propias páginas a estos buscadores, lo que se efectúa mediante pequeños formularios presentes en las páginas web bajo la frase "Add your site". Periódicamente, estas arañas (spider), supervisan las millones de páginas contenidas en sus bases de datos, verificando las eventuales modificaciones. Además de ser incluidos en los buscadores, es importante figurar en los primeros puestos de la lista que aparece al efectuar la búsqueda. Para ello, se debe adoptar algunas sencillas medidas fundamentales, como las marcas de metainformación (META); cadenas de códigos que figuran en la cabecera del documento, entre <HEAD></HEAD>, y que son las primeras que leen los buscadores.
Las palabras clave (keywords) son los términos que, de manera resumida, describen el contenido de una página web. Si, por ejemplo, el sitio se ocupa de la realización de páginas web, las palabras clave serán: HTML, realización páginas web, portada, buscadores, precios módicos. La marca META deberá impostarse como sigue: *<META name="keywords" Content="HTML, realización páginas web, portada, buscadores, precios módicos">*
La coma divide unos términos de otros. No se escriben comas dentro de las frases que constan de más de un vocablo para que el buscador puede encontrarlas tal y como aparecen escritas. Naturalmente, si nuestro sitio es multilingüe será recomendable incluir palabras clave en todos los idiomas del sitio, prestando siempre mucha atención para evitar usar términos demasiado genéricos. En el caso de que se tratara de nombres propios, es aconsejable incluir la forma singular y plural.
Otras marcas de metainformación se refieren al autor de la página web (*<META name="autor" content="Nombre Apellidos">*), el título que aparecerá tras la búsqueda (*<META name="Descripcion" content="Mi primera Guia HTML">*) y el nombre del editor con el que se ha generado el documento *HTML* (*<meta name="GENERATOR" content="BLOC DE NOTAS Windows XP">*).
Si por cualquier razón no desea que una de sus páginas sea indexada en los motores de búsqueda, se deberá incluir la siguiente marca de metainformación: *<META NAME="ROBOTS" CONTENT="NOINDEX">*.

► **DIRECTOR:** BERNARDO ROCA REY MIRÓ QUESADA ► **EDITORA:** FRANCA CAVASSA ► **EDITORA ADJUNTA:** MELISA OSORES ► **DESARROLLO:** HERNÁN BALDERRAMA/LUIS FIGALA ► **GERENTE COMERCIAL:** AUGUSTO TOWSEND ► **GERENTE DE PRODUCTO:** RENZO MARIÁTEGUI ► **JEFE DE PRODUCTO:** PAOLA CORNEJO ► **COORDINACIÓN:** DORA NIQUEN ► **EDITORA DE DISEÑO:** CLAUDIA BURGA-CISNEROS ► **DISEÑO:** VERUZKA NORIEGA ► **DIAGRAMACIÓN:** GERARDO CRISTÓBAL ► **EDICIÓN, PREPRENSA E IMPRESIÓN:** EMPRESA EDITORA EL COMERCIO S.A., PERÚ, AÑO 2004